公式ワナゲの歴史

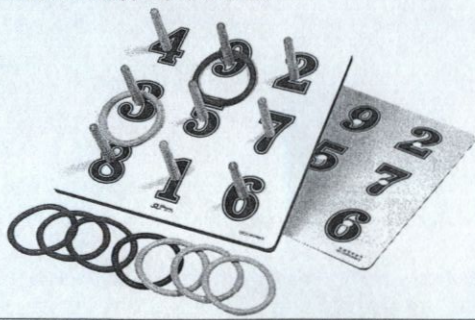
ワナゲの起源には諸説があり、ゲームとしては紀元前200年頃、ヨーロッパで馬の蹄鉄をステーク(目標棒)に投げ入れて楽しんだのが最初とされています。それまでにも棒状のものを投げる遊びはありましたが、リングに近い物を投げ入れるゲームは、この蹄鉄投げが最初のようです。

わが国では、縁日でのお遊び程度で、ゲームとしての進展は認められなかったものの、戦後まもなく青木泰三氏(元大阪府立大学教授、日本ワナゲ協会会長)の指導により、ワナゲをゲームとして再生するため独自のルールや用具が整備されました。当初の輪は、ロープを素材に使用していましたが、均質性やゲーム性を考慮し現在のゴム製のものが開発され、目標となる台の形状は正四角形になりました。そして台上の数字の縦、横、斜のいずれの和(+)も15となる配列を施しました。

1967年には簡易スポーツ研究会の基礎メンバーを中心に日本ワナゲ協会が発足し、その後数回のルール改訂を経て、2002年4月(平成14年)から公式ワナゲの統一ルールの実施となりました。

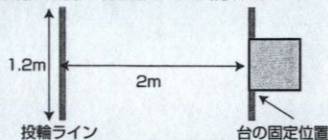
用具

台

木製60cm×60cmの白地、上段左より4・9・2、中段左より3・5・7、下段左より8・1・6の数字を茶色で印した日本ワナゲ協会公認台。各数字の上にはポールを固定し、台裏には傾斜をつけるための脚2本をつける。

リング〔輪〕

赤リング4本・黄リング4本・青リング1本の計9本。ゴム製で外径16.5㎝(±1㎜)、内径13.5㎝(±1㎜)、重量135g(±3g)の日本ワナゲ協会公認リング。

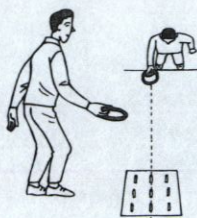
場　所

屋外・室内を問わず、平坦な場所に台を設置し、図のように2本のラインを引く。公式ルールでは、2mより投輪〔とうりん〕を行う。但し、申し合わせにより、競技者の身体条件、技術レベルに応じて投輪距離を別に設定しても構わない。

リングの投法について

サイドフリップ投法(横投げ)

リングを地面に対して平行に保ち、足を前後に、肩幅よりもやや広くとり、サイドスローで投げる方法。この投法はコントロールが難しいが、バウンド(跳ね返り)しにくいので近距離に適している。

センターフリップ投法(正面投げ)

足を肩幅と同じ程度に開き、利き腕がワナゲ台の中央部に向く形で、投輪ラインに沿って立つ(利き腕側の足を一歩引く姿勢をとるのもよい)。次に、リングが地面に対して並行になるように突き出す。そして、リングを持つ腕の力を抜いて後方に振り、その反動で投げるアンダースロー投法である。慣れると的中率が高いが、バウンドしやすい。

競技方式(ゲームの進め方)

単独投輪方式と交互投輪方式の2通りがある。

ルール原則に『負け後攻の原則』『一期の原則』『和の原則』を設けている。

【単独投輪方式】(参加者の多い大会の予選向き)

【競技方法】

①9本のリング(赤4・黄4・青1)を続けて投げる。

②リングを投げるときは、必ず片手で輪を持ち、投輪ラインの手前から投げる。その時、両足は地面に接していなければならない。また、ラインを踏んだり、越えたりしてはならない。違反があったリングは、無効リングとし取り除く。

③ポールに入っているリングが無効リングによって外れた場合は、外れたリングをもと通りポールに戻す。ただし、ワナゲ台に乗っていたリングが移動した場合はそのままとする。一度床に落ちたリングがその後台上に乗った場合は、無効リングとしてその都度取り除く。

④ワナゲ台の上に乗っていたリングが、その後のプレーでポールに入った場合、有効リングとなる。

⑤得点は、9本全部のリングを投げ終わった後、次のプレーヤーが計算する(相互審判)。

【得点】

◆ワナゲ台のポール下にある数字が得点となる。

◆縦横斜のいずれか1列にリングが入った場合は『一期の原則』により15×2=30の点数になる。

全部のポールに1本ずつリングが入った場合は「上がり」(パーフェクト)で300点となる。

30点×3列+4点=94点

30点×3列	90点
他得点	4点
総合計	94点

【スコアカード記入例】

【交互投輪方式】(競技者だけでなく、観戦者も十分楽しめる大会の決勝向き)

【競技方法】

①ジャンケンで勝った方が先攻(赤リング4本)、負けた方が後攻(黄リング4本)となり、(『負け後攻の原則』)1投ずつ交互に投輪する。

※青リング(アンカーリングと呼ぶ)は投輪ライン付近の、投輪に支障のない場所に置く。

②各4本ずつのリングを投げ終わり、互いの点数を確認した後、点数の低いプレーヤーには「アンカー権」が与えられる。

同点であった場合は、アンカー権は施行されない(『和の原則』)。

③得点は、アンカーリング投輪後に、互いの点数を確認する(相互審判)。

④1試合は3セットで競い、2セット以降は前セットで負けた方が後攻となる(『負け後攻の原則』)。

⑤勝敗は、1試合3セットマッチで、2セットで勝敗がついても試合は3セットまで行う。

⑥ゲームの進行上、勝敗が必要な場合は「一投勝ち」で決める。

※「一投勝ち」とは、各自1本ずつリングを投げ、点数の高い者を勝ちとする方法である。それも同点の場合は、勝負が決まるまで投げ合う。

※リングの投げ方、有効リング、無効リングは単独投輪方式と同じ。

【得点】 得点の数え方は単独投輪方式と同じ。

◆アンカーリングにも『一期の原則』が適用される。

セット＼名前	川西	峰
1	赤・黄 31	赤・黄 5
2	赤・黄 11	赤・黄 11
3	赤・黄 6	赤・黄 32
総合計	48点	48点
勝敗	1勝1敗1引分	1勝1敗1引分
一投勝ち	7	2

【スコアカード記入例】